

## ABSTRAK

### PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI RANTAI MAKANAN

oleh  
Ratu Sarah  
1206249

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran yang membosankan yang selama ini dirasakan oleh siswa yaitu pembelajaran konvensional, karena pembelajaran tersebut jauh dari kata menyenangkan. Penggunaan model *cooperative learning* tipe *role playing* diharapkan dapat mengatasi kesenjangan tersebut. Adapun tujuan penelitian ini yaitu: 1. menganalisis perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *role playing* dengan yang tidak menggunakan pada materi rantai makanan. 2. mendeskripsikan pengaruh model *cooperative learning* tipe *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada rantai makanan. Penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Dari data uji t kedua kelas diperoleh signifikansi sebesar 0,011 dengan taraf signifikan adalah  $\alpha=0,05$ , maka terdapat perbedaan pada kedua kelas tersebut. Sedangkan pada aktivitas memperoleh prosentase jumlah siswa diatas 70%, maka nilai yang diperoleh yaitu 3-4. Nilai 3-4 ini merupakan nilai tertinggi dengan begitu model *cooperative learning* tipe *role playing* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dari uji N-Gain data yang diperoleh kelas eksperimen yaitu nilai tertinggi 23%, sedang 73%, dan rendah 3%. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai tertinggi 7%, sedang 73%, dan rendah 20%. Maka model *cooperative learning* tipe *role playing* mempengaruhi hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Role Playing Belajar IPA

## ABSTRACT

### EFFECT OF THE USE OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE OF ROLE PLAYING ON STUDENT LEARNING OUTCOMES MATERIALS IN THE FOOD CHAIN

by

Ratu Sarah

1206249

This research is motivated by the tedious learning during the time felt by students that conventional learning, because learning is far from pleasant. The use of cooperative learning model of the type of role playing is expected to address these gaps. The purpose of this study are: 1. to analyze differences in learning outcomes of students using cooperative learning model of the type of role playing with materials that do not use the food chain. 2. describe the influence of cooperative learning model of the type of role playing on student learning outcomes in the food chain. The design of this study Nonequivalent Control Group Design. From the data obtained by t test both classes significance of 0.011 with significance level is  $\alpha = 0.05$ , there is a difference in these two classes. While the percentage of students obtaining activity above 70%, then the value obtained is 3-4. Grades 3-4 This is the highest value so cooperative learning model of the type of role playing can affect student learning outcomes. N-Gain of test data obtained experimental class is the higher of 23%, was 73%, and 3% lower. While in the control group attained the highest 7%, being 73% and 20% lower. Then the model of cooperative learning type of role playing affect student learning outcomes.

Keywords : Role Playing Science Class